

modo adoptados por la sociedad, ya sea por su generosidad espacial, por las conveniencias de su ubicación geográfica, etc., todas cualidades que no se relacionan necesariamente con las verdaderas necesidades espaciales, funcionales y estructurales que efectiva y racionalmente debe presentar un museo.

En el caso particular de San Miguel de Tucumán, la mayoría de los museos están concebidos en edificios históricos. Tal es el caso del Museo Casa Histórica de la Independencia, que además de ser una locación declarada patrimonio nacional, alberga un museo histórico de alto contenido simbólico.

En oposición a esta concepción está el Museo Arqueológico de la Universidad Nacional de Tucumán instalado en un 2º piso del Centro Cultural Eugenio Flavio Virla, un edificio que cumple diferentes funciones culturales. En este Museo arqueológico, se expone un patrimonio arqueológico y etnográfico que no guarda correspondencia con las instalaciones y con el objeto de posibilitar su cometido, se debió adaptar el contenedor al contenido para facilitar el recorrido y dar sentido a la muestra.

Como estos casos, se pueden mencionar algunos más, en donde se comprueban falencias tales como ausencia de iluminación natural, ventilación insuficiente, instalaciones eléctricas inapropiadas, ausencia de salas de preservación y/o conservación, etc. etc.

Esta doble concepción de los museos, lleva a reflexionar sobre la relevancia que los museos representan para la sociedad, ya que no deben ser observados como lugares de moda o de simple interés turístico.

La fuerza más poderosa de un museo nace al constituirse como depositario del patrimonio cultural. El arte y las ciencias de una Nación, su pasado histórico y prehistórico, se comunican a través de los objetos por ellos guardados. La memoria y la emoción, el orgullo y la nostalgia, la admiración y la inspiración se vivencian en sus salas.

Cuánto más tendríamos para apreciar y transmitir a las futuras generaciones, si los museos se proyectaran con ese objetivo, cumpliendo las normas básicas requeridas para un óptimo funcionamiento, con espacios que dialoguen con la obra de arte, con el objeto rescatado de su cotidianeidad, con la historia de la gente y con su memoria colectiva.

* Decoradora de Interiores y Diseñadora de Interiores y Equipamiento. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Tucumán.

** Licenciada en Artes y Decoradora de Interiores. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Tucumán.

Desde la docencia y la investigación: Cómo encarar el análisis de la práctica fotográfica actual (a019)

Alejandra Niedermaier*

Desde el rol docente y del investigador que debe aportarle a sus alumnos / lectores los mecanismos de construcción de sentido necesarios para poder desarrollar su futura profesión y asimismo desplegar un pensamiento crítico, apreciamos que este momento requiere un profundo análisis del lenguaje fotográfico, por ser integrante de la iconósfera y por la introducción de nuevas tecnologías que implican la renovación de planteos éticos, epistemológicos y culturales.

Conceptos tales como “desplazamiento” y “condensación” que Freud desarrolló para la actividad onírica también son relevantes para el campo visual. Aparece un doble concepto de desplazamiento: Por un lado, el desplazamiento en imágenes de las preocupaciones esenciales del hombre individual y colectivamente, lo que automáticamente lleva al desplazamiento de los géneros. En virtud de que las preocupaciones van cambiando, los géneros establecidos: Retrato/documental/naturaleza muerta/desnudo/paisaje también van sufriendo deslizamientos. La fotografía es un medio flexible y permeable que desempeña variadas funciones a lo largo de la historia.

Por otro, la condensación de sentido, la densidad de significaciones que toda imagen contiene y a la que Jacques Derrida llama “*el juego infinito de significaciones*”. La fotografía juega con el sentido de su materia, sentido como sensualidad (en términos de su palpable vivacidad y seducción), sentido como significación (tanto para el emisor como para el receptor).

Observamos en la fotografía presente, a través de distintos recursos retóricos (a veces más icónicos, en ocasiones más metafóricos), un cuestionamiento de la naturaleza humana. Distintos planteos filosóficos contemporáneos nos hablan de la aparición de: Simulacro¹, pensamiento débil², proyecto de reescritura³ y múltiples formas de deconstrucción⁴. Estos conceptos se evidencian en los textos visuales.

Es por todo lo mencionado, que los docentes e investigadores nos encontramos ante el desafío de realizar nuevos y creativos recortes en nuestros procesos de decodificación del panorama pasado y actual. También es importante adoptar ejes didácticos específicos. Esta ponencia se propone aportar algunas reflexiones para comenzar a recorrer este camino.

En el continuo acompañamiento que hace la fotografía de lo “humano” que justamente, se vuelve tan cambiante, tal vez sea importante recordar un pensamiento de John Berger del año 1978:

“Se ha de construir un sistema radial en torno a la fotografía, de modo que ésta pueda ser vista en términos que son simultáneamente personales, políticos, económicos, dramáticos, cotidianos e históricos”.

Notas

1. Jean Baudrillard
2. Gianni Vátimo
3. Jean Francois Lyotard
4. Jacques Derrida

* Fotógrafa, Docente, Investigadora. Sociedad Iberoamericana de Historia de la Fotografía. Docente: Asociación Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes, Escuela de Fotografía Motivarte.

Diseño multimodal y significación en sitios web de filmes (a023)

Estrategias de diseño y estructura discursiva

Prof. Dr. Haenz Gutiérrez Quintana*

La Internet tiene un enorme potencial para divulgar y exhibir películas. La función principal del *sitio web* de cualquier filme es anunciarlo durante la temporada de lanzamiento. Pero, también, el *sitio web* puede ser un recurso extra fílmico componente de la narrativa cinematográfica o, aun, un medio de difundir discursos sobre el cine y sobre como diseñar *sitios web* para divulgar películas. ¿De que manera la obra cinematográfica se relaciona con el *sitio web* que la anuncia? La respuesta a esta pregunta nos ayudará a entender los *sitios web de filmes* como medios de representación y comunicación considerando las relaciones intertextuales que mantienen con las películas que divulgan.

El objetivo de esta ponencia es estudiar esas relaciones y concomitantemente analizar el rol de la ficción y de la cognición como estrategias en el diseño de hipermédias para la divulgación y/o exhibición de películas. De esta manera, esperamos contribuir con la comprensión de los procesos de concepción y significación de los *sitios web* de filmes en su calidad de discursos multimodales. Así, analizamos los *sitios* paradigmáticos de una películas *hollywoodiana* y una película independiente considerando su finalidad mercadotécnica y empleando para ello los conceptos de intertextualidad de Bakhtin, acción comunicativa de Habermas y comunicación multimodal de Kress & Van Leeuwen. Comenzamos por el análisis del que consideramos el primer sistema *hipermedia* para divulgar películas. Nos referimos al *kit multimedia* que la empresa californiana *2-Lane Media* desarrolló para la película *Forrest Gump* de Robert Zermickis por encomienda del portal *Hollywood Online*. El *kit*, después de ser instalado en la computadora funcionaba como un *Hot Site*¹. Podemos decir que fue la primera campaña promocional interactiva de una producción cinematográfica. Para analizar el *kit de Forrest Gump* particularizamos sus modalidades semióticas de representación y comunicación con la intención de conocer sus principios y elementos. Así, observamos que la arquitectura de la información del *kit multimedia* de *Forrest Gump* estaba íntimamente relacionada con la estructura de los *comunicados de prensa* que median las relaciones de la industria cinematográfica con los medios de comunicación.

Finalizamos la ponencia analizando el *sitio web* de la película *The Blair Witch Project*² de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. *El Proyecto de la bruja de Blair* es una película independiente concebida y realizada como si estuviera fundamentada en hechos reales y montada, hipotéticamente, con el material documental producido por estudiantes de cine del *Montgomery College*. El *sitio web* de esta película atiende esas características y se constituye como un recurso extra fílmico que ayuda a contar y entender la historia. Analizamos en él su estructura discursiva y el funcionamiento de sus modalidades semióticas de representación y comunicación comparándolas con la estructura y modalidades del *kit de Forrest Gump*.

Notas

1. *Hot Site*: Se distingue de un *sitio* común por su corta permanencia en internet, por su concisión y objetividad en la divulgación de productos y servicios. Es muy utilizado en lanzamientos. La información del *kit multimedia* de *Forrest Gump* estaba estructurada de una manera no-secuencial, a través de nodos interconectados por enlaces con el sitio web *Hollywood Online*.
2. *The Blair Witch Project* - <http://www.blairwitch.com/>

* Professor Adjunto do Curso de Design Gráfico, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil. Pesquisador Associado do Mediatec, Universidade Estadual de Campinas, Brasil

Diagramas de territorialidad (a024)

Juan Trabucco*

Situación

La arquitectura esta involucrada con el conocimiento espacial de la conducta humana; sin embargo los medios de representación están más orientados al estudio de la forma como elemento de expresión o como análisis de aspectos técnicos constructivos. Los medios de representación tradicionales no alcanzan para detectar las conductas espaciales del presente, se produzcan estas en ámbitos cerrados o abiertos, públicos o privados, etc. A pesar de esta situación desfavorable, se considera en el presente trabajo que los medios de proyecto se pueden modificar volviéndolos más adecuados para detectar y evaluar las nuevas conductas y actividades.

Áreas de investigación

El trabajo se propuso el objetivo de establecer líneas de investigación derivadas del estudio de:

- Las conductas espaciales de acuerdo con diagramas capaces de medir pautas dadas por el movimiento y las conductas actualmente desenfocadas respecto de la relación tradicional entre lugar y actividad.
- Las relaciones entre lo privado y lo público en los que la realidad se presenta más nómada que sedentaria, con lapsos de permanencia y tránsito ajenos al de la morada y la urbanidad tradicional.